

En el juego Kikie Cubicle, opríme y mantén el botón en el segundo nivel al prender la consola. Si la haces bien, en la presentación del juego aparecerá su amigo Kid Niki.

Y es así como marcas como Irem viven en el verdadero mundo de los videojuegos. Y es así como marcas como Irem viven en el verdadero mundo de los videojuegos. Y es así como marcas como Irem viven en el verdadero mundo de los videojuegos.



En los años subsiguientes, títulos como Spartan X y otros juegos de Irem se fueron acumulando. En los años subsiguientes, títulos como Spartan X y otros juegos de Irem se fueron acumulando.



MARCAS REGISTRADAS®

MARCAS REGISTRADAS®



IREM, NACIO EN EL ESPACIO

Nacida en 1974, esta es una de esas compañías de video juegos, desarrolladora y publicista, que mantuvo el porta y la dignidad durante sus 23 años de vida, época que encapsula sus logros en lo tocante al Sistema NES, algo de lo cual hablaremos. Y no es que ahora Irem ya no exista, no, pero como muchas otras compañías, funciona en base a los estándares comerciales modernos a fin de obtener la mayor rentabilidad posible (aunque me ha parecido curioso mirar su actual página web presentada muy a lo tropical, con palmeras y un diseño anticuado de lo que debería ser una compañía "seria" que tiene que ver con diversión electrónica). Así están las cosas actualmente, y ni modo. Pero mejor trasladémonos a ese pasado fortuito del que he hablado.

La compañía original, conocida como **Irem Corporation**, llegó a ser llamada **IPM** (1974-79) para de ese modo aprovechar el boom del juego **Space Invaders** (sin comprometer el riesgo de la marca), a fin de crear un clon de esta título de nombre clave **"IPM Invaders"**. El nombre de Irem significó "International Rental Electronics Machines" (porque comenzó vendiendo y rentando gabinetes de máquinas). A mediados de los ochenta, Irem conservaría el nombre, pero maquillaría sus siglas para que significasen "Innovations in Recreational Electronic Media" (algo así como "innovación en máquinas"), esto porque se nota que empezaban a tomar con mayor seriedad el negocio de desarrollo de video juegos, y tales nuevas siglas resultaban conmovedoras para la intención, y fidedignas para la misión.

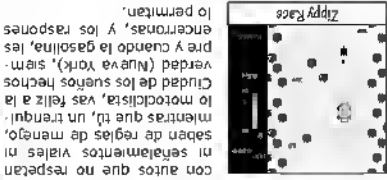


El legendario Moon Patrol para Atari 2600 (si lo conociste, seguro ahora)



El tercer juego, que ha aparecido de los otros dos, es debido a que pondré su pie muy en firme en la consola de NES. El tercer juego, que ha aparecido de los otros dos, es debido a que pondré su pie muy en firme en la consola de NES.

Unos meses después (entre 1983 y 1984), tres títulos más de NES, manteniendo el peligro de NES, tres títulos más de NES, manteniendo el peligro de NES.



El juego Zippy Race para NES

IREM, A LA SOMBRA DE ÁRBOLES FRONCOSES

Dicen que el que a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija. Para los negocios esta regla aplicaría a la inversa: el eclipse vertido por la trinidad (**Nintendo**, **Capcom**, **Konami**) fue harto oscurantista, no obstante, algunos rayos de luz emisora de otras terceras compañías lograron filtrarse un poco más allá de la zona cero (Japón). Irem en particular, para suerte de algunos de nosotros, pudo llegar al mundo de los tres juegos generacionales (amén que **Nintendo** haya sido, en algunos casos, quien se hiciera cargo de publicitarios fuera de Japón), aunque haya sido Europa quien corriese con mayor suerte que América, pues juegos como **Hammerin Harry** no pudieron arribar al nuevo continente. Pero mi estoy adelantando, antes bien, entorémonos del juego que llevaría a Irem a los cuernos de la misma luna.

El logro más conmemorativo de Irem es un juego de nombre **Moon Patrol**, título que posicionaría a su progenitora como una de las compañías desarrolladoras de software lúdico más prometedoras de ese primer amanecer en la era de los video juegos: pese a que un género sobreexplotado de ese entonces son los shooters, en **Moon Patrol** se tiene detalles como: una simulación de avance, disparos al frente y arriba, obstáculos, y una cabina pato- na muy simpática que parece marchar al son de la bonita música. Ahora es un poco obtuso explicarlo, pero en aquel entonces hacía una química efervescente al jugarlo.

Posteriormente, el juego sería trasladado a otras plataformas, con gráficos más bonitos, colinas en lugar de pisos lisos, y ambientes mejor recreados, aunque en el fondo siguiese siendo el mismo planteamiento del juego original de máquina (o Atari 2600).

IREM, GANANDO BATALLAS, Y DANDO GUERRA

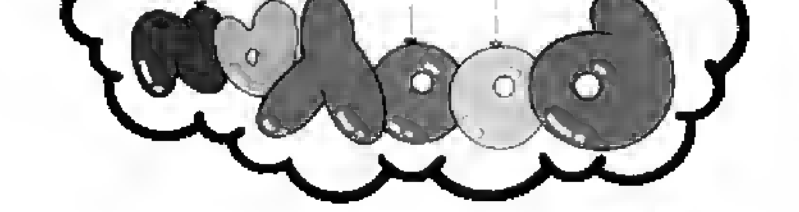
Es en 1983 cuando arribó a la consola NES el primer título de Irem: **Zippy Race**, un juego de carreras con todo el molde de los juegos de los salones Arcade (una base simple de carrera), con una doble perspectiva (cenital y avance a profundidad),



Los lobos y los cerdos son simpáticos, eso es por los lobos, o por los cerdos simpáticos, eso es por los lobos, o por los cerdos simpáticos.

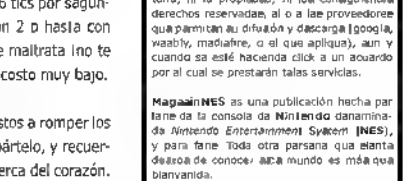
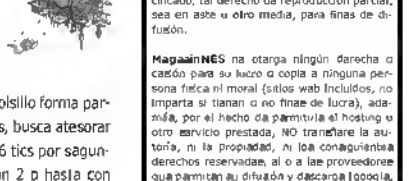
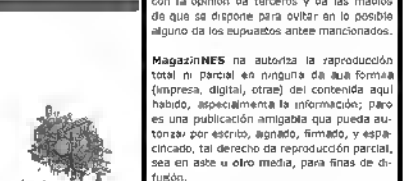
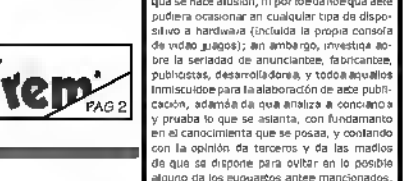
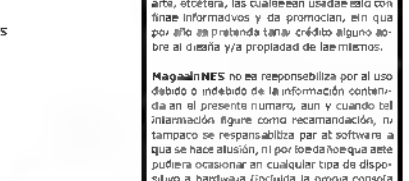
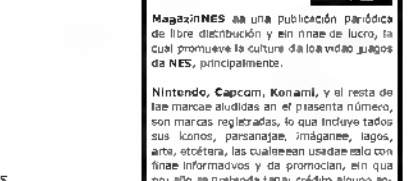
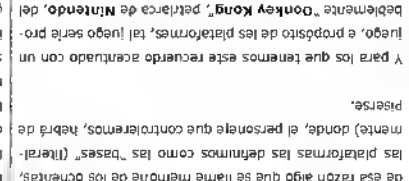
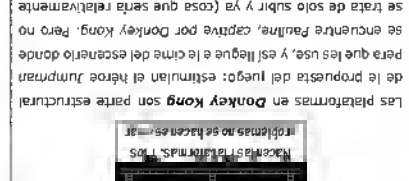
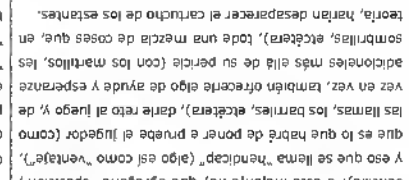
Como cualquier juego, Pooyan tiene sus trucos. Como cualquier juego, Pooyan tiene sus trucos. Como cualquier juego, Pooyan tiene sus trucos.

Usen la cuerda del globo para reboblar los flecheros, así que si pueden recordar la cuerda. Usen la cuerda del globo para reboblar los flecheros, así que si pueden recordar la cuerda.



TOP 8 LUGARES PARA VACACIONAR

- El Desierto: SOL**
Super Mario Bros 3
El mundo 2: vada como esa promisorio tierra caliente para empezar a tomar colorcito veraniego. Y nada mejor que el nivel del gira-Sol, quien vos ha de tostar de pies a cabeza por igual, cual pollos rostizados en su carrusel. ¡Empezan las vacaciones! Nivel de bronceado: Depeude del traje que lleves puesto.
- Parque Jurásico**
Jurassic Park
Un parque de dinosaurios, con peligrosos (pero simpáticos) dilefosaurios, resulta parada segura en este top. Tu guía de turistas es una cadeva de ADN, para que si no quieres correr despavorido sin que te expliquen qué está pasando, ella con gusto extinguirá esa clase de dudas importantes. Nivel de bronceado: prehistórico (e sea todavía hay capa de ozono), pero aguas con los meteoritos.
- La Playa**
Kings of the Beach
La playa. Con solo pensarle ya me dio calor. ¿Quién espera que uno se relaje en la playa con tanto bikini tan pequeño, y tantos deportes que llaman a la acción?... no bien partido de volley ball playero no le vendrá mal a tus vacaciones, mira que las chicas mandan mensajes con los dedos, y el sol comienza a entibiarse. Nivel de bronceado: ¡Ouch, no me toques la espalda!
- Isla Aventura**
Adventure Island 2
Ok, es verano, y nada mejor que ir a zambullirse a un complejo de islas donde el masaje reductivo, las chicas "en hojitas", los pecos espada, y los dios anarios, serán el cortejo de bienvenida. Eso sí, no elvies tu cubre rabos y tu abe-garra: es la técnica que te hace genito y simpático. Nivel de bronceado: morenazo-lagartija.
- Un sembradío de Zanaherías**
Bugs Bunny Blows Out
Un zarzal suena más divertido que un sembradío de zanaherías, pero es que no le he dicho: ¡es el cumpleaños de Bugs Bunny!, le que significa que le pasaremos "bomba" en sus terrenos. No habrá juego de sillas, pero qué caray: Bugs nos ha prometido un inolvidable viaje en globo aerostático. Nivel de bronceado: color zanahoria.
- La mentalia del maligno** (ny, uy, yuyyyyy)
Clash at Demon Head
Y ya encarrado el ratón, nada mejor que ir a explorar una mentalia de la que se hablan maravillas, con verketos suredades, y gente simpática por aquí y allá. El tríplice dice que el nombre es psicología inversa, así que habremos de pasarla como en el mismito paraíso. Nivel de bronceado: infernal.
- La mentalia rusa**
Tiny Toons 2
Y para decirle adiós a las vacaciones con un grito forzado, lo mejor es desahar a la bendita gravedad cero trepados en un "coso" de feria: alzaude las manos en la mentalia rusa (y sus vueltas a devuelve estómago). Es el primerito nivel del juego, no más por eso le damos el primer sitio. ¡Esa es la actitud! Nivel de bronceado: verde-amarillo- presto-a-guacarear.





Techinos Japan, orgulloso padre de la licencia, se encarga de trasladar el popular juego a la consola NES, pero el que esta consola adolez-

ca de un potencial técnico, hace que algunas cosas se cambien: el Sou-Setu-Ken es una técnica que no se tie-

El eléctrico de las sombras no perdona: demasiada gra-

fica la venganza, en NES solo se nos explica el asesina-

to de Marhan en modo "texto", junto al hecho penoso de

que las calles de esta Ciudad están asediadas por ninjas,

Dragn, quienes están decididos a terminar de una vez

por todas con las sombras, y así consumar la venganza.

Con la aparición del primer video juego de "avance a la

derecha", les pletiformas pesan a ser secundarias (un-

que el juego sigue siendo cateogedo como de "Pletor-

mes"); ehoie solo hey una de ellos en le que! recee le

juego: el piso (que como dije en el epetado entonor,

pare jugarlo). Desde luego que en Juegos como Super

Mario Bros. no todo es piso y mas piso: habia pendiente

de las pletiformas subiendo

como la esuima

de "mágico".

estilo Donkey Kong o Popeye, y de ehi ese vivo recuerdo

era cuando menos del doble de aquellos viejos títulos al

despido de las pletiformas, hechen sinergia y permuataben

Todos este mer de elementos, que evolucionaron el con-

cepto de les Pletiformas, hechen sinergia y permuataben

originede por les Pletiformas.

épocas más divertidas de los video juegos.

si, lo que se he dado en llamar uno de les

scroll("), y el modo de aventura/acción que

se aguien expictendo en sus muy distintas formes), jun-

to al resto de innovaciones (como el "side

scroll"), y el modo de aventura/acción que

se aguien expictendo en sus muy distintas formes), jun-

to al resto de innovaciones (como el "side

EL DOUBLE DRAGON LLEGA A LOS 8-BITS

pre episodica y siempre al ritmo frenético de la acción.

mas como pelea callejera, sin dar ni pedir cnaetel, siem-

auspicada por las técnicas marciales, pero recordada

una obra, fue cuando, 25 años atrás, comenzó la pelea,

Y así, con la cortina del garaje alzándose cual telón de

de esta primera entrega destaca la modalidad 1 vs 1,

las Sombras es... ¡en hermano Jimmy!

uno que otro golpe bajo para realizar su empresa, y para

desconfiar al final del juego que el verdadero Maestro de

armas de los pillos, y de

creciente técnica, de las

debe hacer uso de su

de nuestros recuerdos),

hay presto en cada uno

o el nombre que se le

Billy (Player 1, "el azul",

En esta primera entrega,

curios reñan a Billy, el sistema NES ponía la do-

de golpes y corazoncitos, y mientras los guerreros obs-

ne en su totalidad del inicio: hay que aprenderla a fuerza

ble voluntad del jugador para seguir hasta el final. Solo.

de Billy (Player 1, "el azul",

En esta primera entrega,

curios reñan a Billy, el sistema NES ponía la do-

de golpes y corazoncitos, y mientras los guerreros obs-

ne en su totalidad del inicio: hay que aprenderla a fuerza

ble voluntad del jugador para seguir hasta el final. Solo.

de Billy (Player 1, "el azul",

25 Años

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

25 Años

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

25 Años

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

25 Años

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

25 Años

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

25 Años

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

25 Años

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

25 Años

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

25 Años

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON

DOUBBLE DRAGON



El problema que ha subsistido por muchos años, y que

.... 4. CANAL DE COMUNICACIÓN
(Y EL TELÉFONO DESCOMPUERTO)

conceptualizamos.

de los medios de difusión, y de quienes abiertamente las
terminante para el progreso del juego. Vayamos al papel
están contadas y aún cuando su aparición no sea da-
minudamente a la totalidad de juegos donde las haya.
Kong, otros usamos este término para llamar indis-
definidos como tal) a aquellos viejos juegos tipo **Donkey**
que algunos consideran juegos de Plataformas (y llegan a
dor?... está al gran meollo del asunto, pues mientras
para su uso y abuso esté radicado a la voluntad del juga-
gamos, en perspectiva isométrica donde hay plataformas,
formas, o propiamente "juego de Plataformas" a uno, di-
la discorde la tocan a la puerta: ¿debemos llamarle Plata-
gunda parte del Reportaje), cuando algunas preguntas de
Bros 3, cuestiones y detalles que abordaremos en la se-
narran al scroll libre que puede verse en **Super Mario**
nuevas plataformas (las cuales, aventuramos avolucio-
No bien acabamos de hablar de las bandadas de estas

.... 3. PLATAFORMAS: USO Y DESUSO

.... 5. EL SISTEMA Y SU POPULARIDAD

En el caso de las plataformas ocurre algo similar, donde
habiendo juegos laberínticos y de destreza, se les llega a
llamar "plataformas" por tener bases, escaleras, "pla-
formas", pero cuando uno acude a ellos (por esa simpla
referencia de "género") espera encontrarse con algo pa-
reddo a **Super Mario Bros.** [Estrictamente la gente (ma-
yora) tiende a asociar las plataformas con este juego,
distinta (**Galeman**, por ejemplo), pero donde se conjunta
lo que ha dicho: síds scroll, saltitos, atólcera; solo para
que estos jugadores se dan cuenta del error a que han
incurrido.

probablemente seguirá existiendo, es que se llega a con-
fundir al género de un juego con su temática. Si sabemos,
sin chistar respondernos "as un juego de deportes", quan-
do en realidad algunos lo hemos catalogado como un jue-
go "puzzle", cuya temática (ahora sí) es al deporte.

● ● ● EVOLUCIÓN DE LAS PLATAFORMAS ● ● ●

Reportaje Especial

MagazinNES

Especial No. 5
Diciembre 2011

REVISTA NO OFICIAL de Nintendo®

www.magazinnnes.blogspot.com
ASOCIACIÓN

MINI,
BLANCO,
Y NEGRO

PROHIBIDA SU VENTA



magazinnnes.blogspot.com

¡¡El Especial más pequeño,
más gratuito, y más NES que
haya inventado el hombre !!



Plataformas.

tramando paso como esa, que estoy preparando una sa-
da allegados a esta pasatiempo. Y es por una razón da
juegos que fueron el verdadero talón de Aquiles de miles
o **Bubble Bobble** (trasladados también al sistema **NES**),
que engendraron títulos coparativos como **Snow Bros**
taformas (Plataformas en un sentido estricto), da esas
sobre todo, hablar del verdadero paso fuerte de los Pla-
Falta profundizar en algunos elementos aquí citados y,

blamos da ellas en base a juegos como **Donkey Kong**.
como **Super Mario 64**, mientras que los más viejos ha-
los más jóvenes hablan da ellas con fundamento a juegos
definidas están sobreentendiendo la perspectiva del juego:
parece que an regla directa a sus vivencias, y donde para
ganaraciones que siguen hablando da Plataformas, pero
experiencia que estos juegos da Plataformas ofrecen. Hay
donde los gráficos (primer punto referente), sí bien son
la principal es la nostalgia, al sentimiento aquel da des-
cubrir lo nuevo pero impregnado da esa vieja alquimia.
en día, a los juegos de Plataformas, pero parece ser que
Son muchas las razones por las cuales se persiguen, hoy

.... 7. LA ACTUALIDAD

La regla también aplica a la inversa, poniendo como ejem-
plo el juego **Double Dragon II**, una magullita muy co-
a **NES** se la reformuló con plataformas (ingeniosos hacero
da esa modo, dados los límites da la consola frente a un
Juego Arcadea que le sirva da referente), para da igual
modo conseguir una proeza de traslado.



No porque un juego tenga una alineación de elementos
de primera (de los que las Plataformas con identidad y
actuad formen parte integral), significa que su éxito esté
garantizado: mírase por ejemplo al primer juego da las
Tortugas Ninja que, dada la popularidad de la franquici-
cia, no tuvo el mismo atractivo que la segunda y tercera
parte, las cuales perteneciendo al género **Beat 'em Up**
logaron más seguidores con al poderoso alamento del
traslado Arcadea, sobre esta primera parte da Plataformas.

.... 6. LA COSA QUE NO SE PUEDE ATRAPAR

Algunos somos quisquillosos, y la respuesta a la pregunta
¿por qué las plataformas son tan populares en **NES**? no
sa pueda responder con un par da simples conclusiones. Y
por ello (y para esas personas), quise cerrar esta primara
parte del Reportaje con el siguiente punto.

● ● ● EVOLUCIÓN DE LAS PLATAFORMAS ● ● ●

Reportaje Especial

www.magazinnnes.blogspot.com

MagazinNES

www.magazinnnes.blogspot.com